

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau sering disebut dengan classroom action research. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 3) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 17), model penelitian tindakan kelas ini terdapat beberapa tahapan yang lazim dilakukan yakni:

1. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Pada tahap ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Pada tahapan perencanaan ini, penelitian yang akan berlangsung akan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan menyiapkan materi yang akan disampaikan. Pada penelitian ini materi yang akan disampaikan adalah permasalahan angkatan kerja. Selanjutnya pada tahap perencanaan ini akan menyiapkan model

pembelajaran berbasis masalah dan soal-soal tes dan membuat instrumen observasi untuk mengamati kegiatan pembelajaran berbasis masalah baik guru maupun siswa.

2. Pelaksanaan tindakan (*Acting*) dan Pengamatan (*Observing*)

Tahap ke-2 dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan kelas. Dalam hal ini pelaksana harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus berlaku wajar, tidak dibuat-buat. Peneliti bertugas sebagai observer saat pembelajaran IPS. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Adapun pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

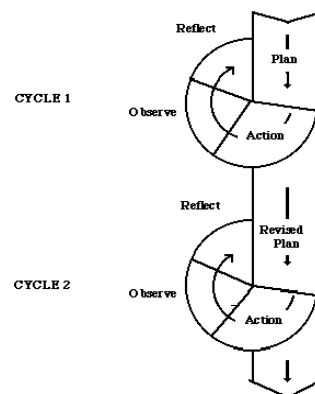
- a. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RPP dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.
- b. Melakukan observasi penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran IPS.
- c. Menganalisis data kreativitas siswa.

3. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan

implementasi rancangan tindakan. Pada refleksi ini peneliti akan berkonsultasi dengan guru. Hasil konsultasi tersebut nantinya dapat dipertimbangkan untuk merencanakan pembelajaran siklus berikutnya.

Beberapa tahapan dalam tindakan tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu setiap siklus dari tahapan penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Sehingga pada penelitian ini nantinya akan diterapkan. Adapun gambar dari siklus tersebut terlihat pada gambar 2,



Gambar 2. Siklus Model Kemis dan Mc.Taggart (1992:11)

B. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yakni, sebagai berikut:

1. Pembelajaran Berbasis Masalah adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada suatu masalah tertentu agar siswa lebih teransang dalam pembelajaran. Rangsangan tersebut akan terjadi manakala siswa dihadapkan pada masalah tertentu sehingga akan muncul sikap untuk

menyelesaikan masalah. Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah yakni sebagai berikut :

- a. Guru membimbing siswa pada masalah, serta menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
 - b. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang ada
 - c. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan masalah untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
 - d. Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan hasil diskusi dan membantu siswa untuk berbagi tugas dengan temannya
 - e. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap diskusi mereka dan proses yang mereka gunakan
2. Kreativitas adalah kemampuan yang ada pada setiap orang yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan melibatkan kemampuan berpikirnya. Dalam penelitian ini, kreativitas siswa dapat terwujud dengan dilakukannya aktivitas belajar yang bervariasi seperti, sikap ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-

pengalaman baru, dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP N 2 Sewon, yang berjumlah 27 orang siswa yang terdiri dari 12 siswi putri dan 15 siswa putra.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Sewon, yang beralamat di Jalan Parangtritis km 6, Sewon, Bantul. Penelitian ini secara khusus mengambil kelas VIII A dan penelitian berlangsung bulan November 2012 sampai bulan April 2013.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati kreativitas siswa pada setiap pertemuannya. Lembar observasi yang digunakan disusun berdasarkan model pembelajaran berbasis masalah. Adapun butir-butir lembar observasi tertera dalam tabel kisi-kisi tabel 1 dan tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi pedoman lembar observasi pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran berbasis masalah

Aspek yang diamati	Indikator
Langkah-langkah pembelajaran	Langkah-langkah guru dalam penerapan pembelajaran berbasis masalah: a. Pembukaan - Salam - Doa - Presensi - Apresepsi
	b. Kegiatan inti Guru membimbing siswa pada masalah serta menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang ada
	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan masalah yang ada, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan hasil diskusi dan membantu siswa untuk berbagi tugas dengan temannya
	c. Penutup Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap diskusi mereka dan proses yang mereka gunakan
	Guru memberikan tindak lanjut untuk materi selanjutnya
	Salam

Tabel 2. Kisi-kisi lembar observasi kreativitas siswa

Aspek yang diamati	Indikator
Kreativitas	1. sikap ingin tahu
	2. tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sbagai tantangan
	3. berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain
	4. tidak mudah putus asa
	5. menghargai keindahan
	6. mempunyai rasa humor
	7. ingin mencari pengalaman-pengalaman baru
	8. dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain

2. Tes Hasil Belajar

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes yang digunakan untuk memperoleh data mengenai peningkatan hasil belajar siswa khususnya tentang penguasaan materi yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah. Tes hasil belajar ini diberikan kepada siswa setiap akhir siklusnya. Adapun kisi-kisi tes ada dalam tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Kisi-kisi tes

Kompetensi Dasar	Indikator	No.Item	Jumlah Soal
Memahami kegiatan perekonomian Indonesia	Menjelaskan pengertian tenaga kerja, angkatan kerja dan kesempatan kerja serta menjelaskan hubungan antara jumlah penduduk, angkatan kerja dan pengangguran	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10	10
	Menjelaskan permasalahan tenaga kerja Indonesia	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10	10
	Menjelaskan tentang sistem ekonomi	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10	10

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini digunakan untuk mencatat semua kejadian selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan ini mendiskripsikan kegiatan peserta didik maupun guru sebagai tutor awal hingga akhir pelajaran. Foto digunakan untuk merekam kegiatan peserta didik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dapat dibedakan menjadi tiga yakni,

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan mengenai kreativitas siswa serta kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Observer dalam penelitian ini adalah peneliti sedangkan yang diamati adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Selain itu subjek yang diamati adalah siswa, aspek yang diamati adalah tingkat kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Tes Hasil Belajar

Pada teknik pengumpulan data ini yang berbentuk test hasil belajar yakni memberikan test kepada siswa yang diberikan pada setiap akhir siklusnya. Tes disini dapat berbentuk pilihan ganda. Tes hasil belajar ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa khususnya tentang penguasaan materi yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini menampilkan sejauh mana kegiatan siswa pada saat pembelajaran IPS, apakah ada peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah tersebut. Catatan lapangan ini digunakan untuk mengetahui seberapa jauh kreativitas siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran berbasis masalah yang dapat terlihat dari aktivitas siswa dalam berdiskusi dan berkerjasama dalam satu kelompok. Catatan lapangan ini dapat berupa foto proses pembelajaran.

G. Keabsahan Data

Keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik triangulasi sumber ini merupakan teknik yang menggunakan berbagai teknik pengumpulan data secara gabungan/stimultan. (Sugiyono, 2010: 15). Pada penelitian ini penggabungan data ini mencakup data yang berasal dari lembar observasi, tes dan dokumentasi.

H. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data ini menggunakan dua teknik yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang bersifat kualitatif dapat menggunakan analisis selama di lapangan model Miles and Huberman yakni mengolongkan menjadi 3 tahap yaitu:

1. Data *reduction* (reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya.

2. Data *display* (penyajian data)

Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. Dalam mendisplay data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi serta merencanakan kerja selanjutnya.

3. *Verification* (kesimpulan)

Pada tahap terakhir ini, yakni kesimpulan, maka pada teknik kualitatif ini diharapkan merupakan temuan terbaru yang sebelumnya belum ada.

Selain menggunakan analisis kualitatif, penelitian ini juga menggunakan pengolahan data kuantitatif yakni menggunakan penilaian dalam persen yang berupa hasil tes belajar yang nantinya akan disajikan dalam bentuk tabel biasa. Rumus penilaiannya menurut Ngalim (2004: 102) adalah sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh peserta didik

SM : Skor maksimum ideal

100 : Bilangan Tetap

I. **Kriteria Keberhasilan**

Kriteria keberhasilan merupakan sebuah patokan yang harus dicapai di dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini kriteria keberhasilan ditentukan apabila tingkat kreativitas siswa meningkat yang dapat diketahui dari lembar observasi yang telah ada. Menurut Ngalim (2002: 103) kriteria keberhasilan dapat dilihat dari pedoman penilaian sebagai berikut:

$\leq 54\%$ = kurang sekali

55-59% = kurang

60-75% = cukup

76-85% = baik

85-100% = sangat baik

Sehingga dapat dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis masalah sebesar 76% dari rata-rata indikator kreativitas siswa kelas VIIIA.